

Глава 129: Этот день

Внутреннее Святилище Морозной Пустоши.

Подземелье пятидесяти человек.

В этот день всего двум гильдиям удалось зачистить участки. Ими оказались Династия Тан и Вверх Хэй!. Однако ходили слухи, что Стальное Кровавое Боевое Копье и Волчья Стая уже дышали им в спины и метили на третье место. Зачистка подземелья не заберёт у них много времени.

В то время как каждая гильдия из всех сил пыталась зачистить это подземелье, Вверх Хэй! уже удалось заполучить две Первые Пятерки за последние пару дней. Несомненно, это оказывало определенное давление на остальные гильдии. Особенно сегодня. Этим ранним утром, когда очередь во Внутреннее Святилище Морозной Пустоши только начинала формироваться, гильдии увидели, что на общем канале мира появилось объявление.

Далёкие Глубины: «Необходимы спонсоры для “Внутреннего Святилища Морозной Пустоши”. Тридцать тысяч золотых монет за ходку, все предметы, которые выпадут, будут принадлежать вам. Свяжитесь со мной, если вы заинтересованы. Обработка заказов в порядке поступления. Только один запрос в день».

Игрокам Фатума не хватало всего, кроме денег. С тех пор, как в игре появилось конвертирование валюты в реальный мир, увеличилось количество предприятий, которые начали присоединяться к игре. Не стоит говорить и о том, что богатые наследники тоже были в игре.

Относительно детишек богачей, если они не состоят в гильдии, которая вложила свои усилия в создание команды по прохождению подземелий, они явно предпочтут этот метод и проспонсируют команду. Нужно было лишь потратить относительно небольшую сумму денег за полный набор снаряжение, что было куда быстрее медленной зачистки подземелья с командой.

Конечно, была невозможна ситуация, чтобы в подземелье выпал весь комплект за раз. Однако даже если команде понадобится десять ходок, чтобы получить весь сет, это обойдется всего в три миллиона золотых монет на десятидневный период. Если подумать, то это не так уж и дорого.

Вот почему в момент, когда Далёкие Глубины сделал своё объявление, его личный канал сразу же заполнился сообщениями. Кроме того, оплата запроса в тридцать тысяч золотых монет быстро выросла до пятидесяти тысяч золотых монет. Когда плата за заявку достигла шестидесяти тысяч золотых монет, наконец, Далёкие Глубины начал принимать запросы игроков.

Обычными правилами контракта было: перед тем, как войти в подземелье, заказчик должен был заплатить половину суммы авансом, чтобы группа рейда подготовилась к прохождению подземелья. После того, как подземелье будет зачищено, заказчик выплатит оставшуюся сумму денег.

День выдался действительно странным.

Это была первая попытка для Вверх Хэй! пройти подземелье по заказу, поэтому все участники были взволнованы. Насколько Далёкие Глубины понял, некоторые из игроков, согласившихся

на эту работу, не были особо успешны в реальной жизни; они будут довольны, если смогут заработать немного денег из игры. Таким образом, когда Далёкие Глубины объявил всем, что цена за это спонсируемое прохождение увеличилась до шестидесяти тысячи монет и что каждый сможет получить около пяти тысяч золотых монет за вычетом расходов на содержание гильдии и расходов на подготовку к освобождению подземелья, радости было выше крыши.

Согласно текущему обменному курсу, который составлял примерно один к пяти, это означало, что пять тысяч золотых монет можно было рассматривать как тысячу юаней в валюте реального мира. Несмотря на то, что люди зарабатывали ежемесячно в среднем

десять тысяч юаней, они смогут заработать тысячу юаней, просто очистив подземелье за несколько часов. Это было намного проще и выгоднее, по сравнению с работой, что заставило всех затаить дыхание в ожидании проявления своих навыков.

Это был также странный день для Династии Тан.

Помимо зачистки подземелья, их команда, либо из-за неудачи, либо из-за плохой координации, так и застряла на третьем боссе, и они проигрывали снова и снова, что, конечно же, вызывало у игроков огромное напряжение. Это, а еще и тот факт, что Вверх Хэй! прошли несколько подземелий подряд и получили две Первых Пятёрки, еще больше омрачало членов гильдии. На днях, когда они сражались с Волчьей Стаей за территорию Побережья Голубого Света, они попали в засаду Гунцзы Ю, что привело к большому поражению. Таким образом, их чувство обиды на Вверх Хэй! ещё больше увеличилось.

Поговорка “как бельмо на глазу” не была преувеличением.

И теперь это “бельмо” открыло спонсированную команду для зачистки подземелий, пока они всё ещё торчали на месте, пытаясь очистить одно и то же подземелье. Это подливало масло в огонь в сердцах игроков Династии Тан.

Сверкающий Снег громко проговорила на канале гильдии: «Что, черт возьми, делает эта кучка придурков? Лидер только и знает, как загребать деньги, а вице-лидера волнует лишь убийство женщин. Я хочу, чтобы эти недоумки оказались на коленях перед нами».

В каждой гильдии состояли игроки-женщины, которые были чрезвычайно популярны, например, Синий Павлин из Стального Кровавого Боевого Копья, или Сверкающий Снег из Династии Тан. Ранее она присоединилась к Династии Тан и считалась её главным целителем. Кроме того, девушка загрузила свои собственные фотографии на форум гильдии – её внешность оказалась довольно привлекательной, – поэтому ей предоставили роль управления персоналом. И почти все, кто заходили на канал голосового чата Династии Тан, слышали её упоительный голос, и это создало ей вполне хорошую репутацию среди игроков.

Сетевые игры в эти дни стали обычным явлением, и число игроков женского пола росло с каждым днем. Прошли те времена, когда девушки в играх встречались реже, чем драгоценные металлы; и все же они ещё вызывали волнение. Если девушка была красивой, у нее обязательно находилось несколько поклонников.

Излишне говорить, что количество подростков в периоде полового созревания, которые бегали за игроками женского пола, тем более имеющими хорошую репутацию, как в гильдии, так и вообще в игре, например за такой как Сверкающий Снег, было огромным.

Так что прочитав её сообщения, несколько болванов из Династии Тан действительно пошли ко входу во Внутреннее Святилище Морозной Пустоши. Увидев людей из Вверх Хэй!, они сразу же

напали. Игроки из Вверх Хэй!, которые собрались перед темницей, были, по сути, элитой гильдии. У них была не только хорошая координация, но и отличное снаряжение. Попав в засаду, они не позволили нападавшим захватить преимущество и потребовали объясниться.

А эти болваны лишь несли грубые непристойности. Они собрались, чтобы устроить потасовку, но сбежали в её разгаре. Но чего они ждали? Что их не станут преследовать? Однако эти идиоты продолжали возражать: «Мы ещё покажем вам, отбросы из Вверх Хэй!. Ещё увидите!»

Кому понравится, что его называют отбросом? Должно быть, никому.

Этой провокаций игроки Вверх Хэй!, которые изначально просто веселились, оказались возмущены. Опираясь на своё количественное преимущество и хорошую экипировку, они быстро расправились с идиотами.

Как они могли позволить этим дурням творить что попало? Те немедленно сообщили об инциденте на канал гильдии, приукрашая произошедшее. Династия Тан сложила свои накопившиеся обиды вместе с этим инцидентом и взбесилась. Они не могли

дождаться, чтобы пойти и уничтожить всех в Вверх Хэй!. В настоящее время НочьИДень отсутствовал, и Блуждающие Облака был за главного. Хотя он все еще опасался того, что Гунцзы Ю в курсе его секрета, поэтому не смог подавить этот инцидент из-за личных причин. Он знал, что если он разберется с этим, то придётся объясняться перед всеми.

У Блуждающих Облаков не было другого выбора, кроме как спросить у умерших там игроков, присутствовала Гунцзы Ю на месте происшествия. Определив, что её там не было, он привёл большую группу людей, пробираясь к Внутреннему Святилищу Морозной Пустоши, чтобы противостоять Вверх Хэй!.

Тем не менее, они выбрали плохое время. Когда они прибыли, победоносные Вверх Хэй! уже привели своего спонсора в темницу, и потребовалось бы несколько часов, прежде чем те вышли бы. Династия Тан не собиралась оставлять всё как есть. Вместо этого они разошлись и начали убивать любого из Вверх Хэй!, кто встречался на пути.

Вероятно, это была самая болезненная зачистка подземелья, которую когда-либо проводил Далёкие Глубины. Они были в подземелье со спонсором, в то время как Династия Тан убивала членов его гильдии снаружи, независимо от их уровня или положения в гильдии, и происходившее приводило его в ярость. В конце концов, он отдал приказ: «Всем оставаться в лагере гильдии, не выходить, не заниматься поднятием уровня или выполнять квесты. Подождите, пока команда рейда завершит очистку».

В настоящее время все члены Вверх Хэй!, которые находились в подземелье, чувствовали себя подавленными. Какого чёрта происходило? Каждый из них, покидая подземелье, знал, что впереди его ждет сражение, но никто не испугался. Были даже некоторые игроки, которые почти не могли сдерживать себя. Именно поэтому эта очистка подземелья прошла очень хорошо. До такой степени все удачно сложилось, что их спонсор не мог перестать усмехаться. Несмотря на то, что с третьего босса упало только два предмета экипировки для его профессии, он всё же забронировал следующий день для повторного прохождения подземелий с Удалёнными Глубинами и заплатил за следующий день.

Несмотря на то, что они отвлекались, члены Вверх Хэй! не слишком долго болтались в подземелье, быстро уйдя после сбора всей экипировки. Как и ожидалось, когда они покинули подземелье, их уже поджидали. В тот момент, когда они вышли, их осыпал целый град разных умений. Даже если все в Вверх Хэй! выпили бы бутылку элементарного зелья невидимости,

среди них были игроки с более низким ОЗ, которые мгновенно умерли бы.

Так и началась хаотичная битва.

Хотя элиты у Вверх Хэй! было не так много, они не проигрывали в количестве. Из-за их превосходной работы в Конкурсе Танца Дракона, а также присутствия Гунцзы Ю, количество Вверх Хэй! уже давно достигло более тысячи игроков, а это значит, что было более тысячи человек, которые сражались в их рядах.

Когда Далёкие Глубины покинул подземелье, он отправил группу рейда в атаку, чтобы отыграться на противниках, и призывал всех членов гильдии из лагеря прибыть на помощь. Фактически, любой игрок, который выбрал боевую профессию в игре, пожелал сражаться. Услышав, что кто-то издевается над их гильдией, они сразу же примчались на вызов.

В начале хаоса не было большого разрыва в силах. В конце концов, такая групповая драка зависела от того, кто был живучее. Поскольку обе стороны начали ПК[1], максимальная разница между игроками при убийстве составляла десять уровней. Но снаряжение все еще выпадала рандомно.

Эта разница в смертности была изменена в недавнем новогоднем патче дабы поощрять взаимодействия игроков между собой. Однако это также вызывало беспокойство у игроков – когда они убивали друг друга, значительно увеличивалось количество битв ПвП[2].

Такого понятия, как бесконечная битва, просто не существовало. Не нашлось бы такой гильдии, которая была бы готова бросить деньги в бессмысленную битву, не говоря уже о Династии Тан, которая уже участвовала до этого в сражениях и крайне не хотела тратить свою энергию на что-то подобное.

Однако, в тот момент, казалось, наступил поворотный момент битвы.

Необъятна метель спустилась с небес, атакуя членов Вверх Хэй!. Возникла плотная зона красных отметок от нанесенного урона...

Примечание переводчика:

[1]ПК (англ. PK – Player Killing) – возможность убийства игроком другого игрока. Здесь и далее во избежание путаницы будет использоваться общепринятый вариант английской аббревиатуры данного термина.

[2]ПвП (англ. PvP – Player(s) versus player(s)) – игрок против игрок, бой между персонажами игроков. Проходит в форме дуэли (1 на 1) или массового ПвП с неограниченным количеством участников. Здесь и далее во избежание путаницы будет использоваться общепринятый вариант английской аббревиатуры данного термина.

<http://tl.rulate.ru/book/2945/240049>